

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar belakang masalah

Pendidikan merupakan persoalan penting bagi kemajuan suatu bangsa. Dalam hal ini sekolah sebagai lembaga pendidikan merupakan tempat terjadinya proses pembelajaran yang diusahakan dengan sengaja untuk mengembangkan kepribadian dan segenap potensi siswa sehingga mereka dapat tumbuh dan berkembang sesuai dengan tujuan pendidikan nasional.

Belajar adalah proses perubahan tingkah laku akibat dari interaksi dengan lingkungannya. Perubahan tersebut menyangkut perubahan pengetahuan, keterampilan, maupun sikap. Kesulitan belajar siswa ditunjukkan oleh adanya hambatan-hambatan tertentu untuk mencapai hasil belajar, salah satunya yaitu kurangnya minat belajar siswa yang akhirnya menyebabkan prestasi belajar yang dicapai berada kurang memuaskan.

Pada umumnya guru menyadari bahwa matematika sering dipandang sebagai mata pelajaran yang kurang diminati, ditakuti, dan membosankan oleh sebagian besar siswa. Hal ini dapat dilihat dari hasil prestasi belajar yang dicapai siswa kurang memuaskan dan siswa sering menganggap pelajaran matematika sebagai momok bagi mereka.

Pengamatan proses pembelajaran di kelas telah dilakukan terlebih dahulu oleh peneliti di salah satu kelas di SMK PSM 1 Kedunggalar kelas X Pm. Hasil pengamatan yang dilakukan oleh peneliti banyak ditemukan keragaman masalah. Salah satunya yaitu rendahnya minat belajar siswa seperti

masih banyaknya siswa yang enggan mengerjakan tugas rumah (PR), masih banyaknya siswa yang enggan maju ke depan kelas untuk menyelesaikan soal-soal latihan, masih rendahnya siswa dalam memberi tanggapan dari guru atau siswa lain, para siswa jarang mengajukan pertanyaan, walaupun guru sering meminta agar siswa bertanya jika ada hal-hal yang belum atau kurang paham. Padahal minat siswa dalam belajar merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi keberhasilan belajar.

Untuk mengantisipasi masalah tersebut semakin berkelanjutan maka perlu dicarikan formula pembelajaran yang tepat, sehingga dapat meningkatkan minat belajar siswa dalam pembelajaran matematika. Para guru terus berusaha menyusun dan menerapkan berbagai model yang variasi agar siswa tertarik dan bersemangat dalam belajar matematika, salah satu diantaranya dengan menggunakan media pembelajaran berbasis komputer.

Media pembelajaran *berbasis computer* merupakan suatu wahana penyalur informasi belajar yang memudahkan siswa untuk mengerti dan memahami sesuatu dengan mudah serta dapat untuk mengingatnya dalam waktu yang singkat dibandingkan dengan penyampaian materi pelajaran dengan cara tatap muka dan ceramah tanpa alat bantuan. Strategi ini dapat dikembangkan oleh guru dengan memberikan pengarahan kepada peserta didik.

Hal semacam ini perlu ditanggapi secara positif oleh para guru sekolah menengah, khususnya guru bidang studi matematika, sehingga komputer dapat menjadi salah satu alternatif media yang dapat digunakan dalam proses

pembelajaran. Salah satu media yang digunakan yaitu dengan pemanfaatan *software Microsoft Power Point* .

Menurut Sudjana dan Rivai (2001:2) mengatakan bahwa media pembelajaran dapat mempertinggi proses belajar siswa dalam pembelajaran yang pada gilirannya diharapkan dapat mempertinggi hasil belajar yang dicapainya. Alasannya berkenaan dengan manfaat media pembelajaran dalam proses belajar siswa antara lain: (a) Pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi dan aktivitas belajar yang tinggi, (b) Bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga akan lebih dipahami oleh para siswa dan memungkinkan siswa menguasai tujuan pembelajaran lebih baik, (c) Metode mengajar akan lebih bervariasi, (d) Siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan dan lain-lain.

Microsoft Power Point adalah suatu software yang akan membantu dalam menyusun sebuah presentasi yang efektif, professional, dan juga mudah. Sehingga diharapkan dapat memudahkan siswa dalam menerima materi pelajaran (Sistem Informasi UKDW 2005) .

Berdasarkan latar belakang di atas, maka penulis tertarik untuk meneliti tentang penggunaan media pembelajaran berbasis komputer dengan memanfaatkan *Software Microsoft Power Point* apakah dapat meningkatkan minat belajar siswa dalam pembelajaran matematika.

B. Rumusan Masalah

Penelitian ini difokuskan pada bagaimana menggunakan Media Berbasis Komputer untuk meningkatkan minat belajar siswa dalam pembelajaran matematika pokok bahasan Persamaan Kuadrat. Fokus penelitian ini diuraikan menjadi dua rumusan masalah :

1. Bagaimana proses pembelajaran matematika melalui media pembelajaran berbasis komputer dengan menggunakan teknik *reward* dapat meningkatkan minat belajar siswa dalam pembelajaran matematika persamaan kuadrat di SMK PSM 1 Kedunggalar ?
2. Apakah penggunaan media pembelajaran berbasis komputer dengan menggunakan teknik *reward* dapat meningkatkan minat belajar siswa dalam pembelajaran matematika persamaan kuadrat di SMK PSM 1 Kedunggalar ?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah

1. Untuk mendiskripsikan proses pembelajaran matematika melalui media berbasis komputer dengan menggunakan teknik *reward* dapat meningkatkan minat belajar siswa khususnya pada materi persamaan kuadrat.
2. Untuk mengetahui adakah peningkatan minat belajar matematika siswa melalui penggunaan media pembelajaran berbasis komputer dengan menggunakan teknik *reward*

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis penelitian ini dapat memberikan sumbangan kepada pembelajaran matematika terutama pada peningkatan minat belajar matematika siswa melalui penggunaan media pembelajaran berbasis komputer.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Guru

Memberikan wawasan kepada guru tentang penggunaan media pembelajaran berbasis komputer dalam pembelajaran matematika.

b. Bagi Siswa

Siswa lebih termotivasi dan berminat dalam mengikuti proses pembelajaran.

c. Bagi Peneliti

Sebagai calon pendidik, diharapkan akan menjadi bekal untuk terjun di dunia pendidikan.